RETROGEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

Numéro 1

LES TESTS DU MOIS :

KILLER INSTINCT (SNES)

ROAD RASH 3D (PS1)

SOUL BLADE (PS1)

DOSSIER

Devenez un pro de la bricole !

POÈME POUR ARBO

Les résultats du concours

NUMÉRO 1

AOUT 2010

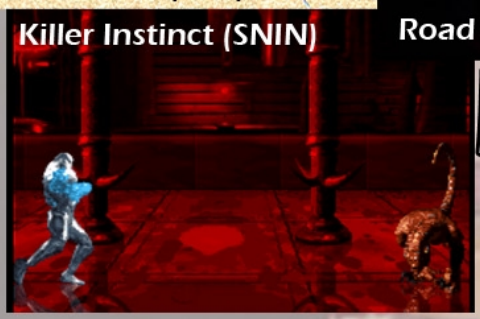
RETROUVEZ-NOUS SUR :
retrogeek.forumactif.com

Sommaire

TESTS

Soul Blade (PSX)

Road Rash 3D (PSX)


Killer Instinct (SNIN)

DOSSIER

vous pouvez nous envoyer toutes vos questions ici :

retrogeektv@yahoo.fr

Vous pouvez aussi nous envoyer vos couv', sprites, dessins, montages ou autres délires. Si c'est bien foutu ou si ça nous fait bien marrer, vous serez publiés et récompensés.

2 Le retour de THE KILLER
Ça va chauffer, il va tout massacrer ! !

5 RetroGeek Kezako?
Vos 1ers pas avec nous.

6 Le Concours d'ARBO
De l'amour contre des jeux !

8 TEST
Seulement 3 mais que du bon.

15 Dossier Bricolage
RetroGeek vous aide à vous servir de vos 10 doigts

Nous remercions pour leur collaboration:
MimiZ, Alto_3, Perfect Néo, Arboriginal,
Cauna, toejam ainsi que GK pour 3 screens.

Voilà ! La machine est lancée...
Faites péter le champagne et les call-girl, nous pouvons enfin vous proposer le 1er numéro de RetroGeekMAG. Elle est pas belle la vie ?

Alors, pour ce 1er numéro, vous allez avoir droit à la présentation du site, au retour de ZE Killer qui recherche du taf comme à son habitude et à trois tests (cela fait peu pour le lancement, mais ce sont trois tests de qualité). Vous allez également avoir les résultats du concours d'Arbo pour gagner des jeux PS1 ! Non, non, nous ne sommes pas sponsorisés par Sony.
Comme c'est l'été, on vous a concocté un petit dossier bricolage pour frimer auprès des nanas et pour pas cher.

Vous trouverez aussi dans ce mag deux ou trois surprises qui, je l'espère, vous plairont. D'ailleurs, nous lançons un nouveau concours où, pour gagner, il faudra faire péter les sprites sur Tetris sur Gameboy. J'en connais qui vont squatter les chiottes.

Sur ce, merci à vous car c'est un peu grâce à vous qu'on fait cela. Bonne lecture.

RetroGeek Staff.

NOM : **Killer**

PRENOM : **Ze**

AGE : **Z'êtes de la police ?**

PROFESSION : **Bougez pas, je cherche...**

RETROGEEK PAR THE KILLER

Alors, pour l'ouverture du Forum RetroGeek, un membre bien connu du passé va vous faire un petit tour des lieux.J'ai nommé :
ZE Killer...
« Eh oui, j'en ai eu marre d'échanger de l'arsenic contre des bonbons avec les enfants » nous a-t-il confié.

ZE Killer : Bon alors un forum rétro, oui et après ? Il y en a plein, pourquoi je perdrais mon temps ici ? Tiens, c'est quoi cela ? Un vieux mag ? Mais, il est sur écran ? Pourquoi ils perdent leur temps à faire cela, tout le monde fait des news vite fait, une version forum avec deux photos et un texte que personne ne lit. Ils sont bêtes ici.
Enfin bref, jetons un coup d'oeil à la R.e.t.r.o.p.e.d.i.a. Ils essayent de créer une base de données de jeux ! Ha ! Ha ! Ha ! Ha ! Quelle perte de temps ! Il y en a trop à faire. A l'époque, on faisait pas ça. Ils sont vraiment à la ramasse ici. Qui s'intéresse aux vieux jeux maintenant ?

Même moi, j'ai arrêté d'acheter mes cartouches. Comment ? Maintenant, on télécharge des jeux sur un disque dur et on achète des DVD ? C'est quoi, ce délire ? Microsoft fait des consoles grille-pain ?! Mais c'est quoi encore c'est histoire ? Le retro est à la mode ? Il y a plein de forum pourris qui se ressemblent et les jeux n'y ont pas leur place ?
Je crois que je vais rester ici. Ils ont l'air cool et en plus, j'ai besoin de blé.
Les gars, j'ai bossé pour Consoles + et je m'occupais de répondre au courrier envoyé par des cons. Je peux bosser avec vous ?
C'est ça ou la taule !
C'est d'accord ?

ZE KILLER REPREND DU SERVICE!

FEEL ET MR H par ZE KILLER

Bon, les gars, vu que je bosse ici pour l'instant, dites-moi pourquoi vous avez créé le forum ?
Me parlez pas de passion, on sait que vous faites ça pour le fric. Les éditeurs vous offrent des nuits dans des palaces qui coûtent 1 ans de salaire pour dire que tel jeu est bon, c'est ça ?

Feel: On a créé ce forum parce qu'à la base on était sur un autre forum de retrogaming et que l'ambiance sur ce dernier commençait à partir en sucette. Comme on a plus 14 ans, on a décidé de se barrer pour monter notre propre truc.
La passion ? Ouais probablement. L'envie de montrer aussi qu'on peut faire les choses bien et que la monarchie est une façon de régner d'un autre temps. On avait envie d'un truc sympa, détendu, limite lounge.

Mr H: L'idée première, c'était de proposer un forum ouvert à tous, dans l'optique de reprendre l'ancienne presse mag.
On souhaite aussi instaurer une base de données propre au site, avec pas mal de vidéos in game et de photos. Nous allons commencer cette base de données, mais nous comptons également sur la contribution des membres du forum.
C'est un boulot colossal, mais nous sommes motivés. Etant donné que nous avons tous une collection bien fournie, ça permet de ressortir des vieux titres et aussi de pouvoir tester des jeux cultes du passé ou de bonnes grosses daubes indigestes mais tellement cultes. Qui a dit Pit Fighter ?

Ah bon ? Vous testez des vieux jeux ? SoulCalibur vient pas de sortir ? Non ? Merde, je suis en retard alors ? Bon, vous pouvez me dire ce que vous pensez de l'état actuel du jeu vidéo ?

Mr H: Actuellement, le rétro est à la mode. On peut le constater avec Capcom et ses séries Street, Tatsunoko, MvsC3, mais aussi avec Nintendo et son Kirby ou son Donkey. Le truc qui pose problème, c'est que sur les 3 ou 4 dernières années, à part certains titres, les développeurs se sont surtout attelé à étendre le marché familial. Personnellement, je me suis plutôt fait chier.

Feel: Pour moi le jeu vidéo à l'heure actuel c'est un peu comme le cinéma ou la musique. C'est devenu de la gelée pour moutons. 95% de ce qui est produit est mauvais, mais les gens mangent en souriant, soit parce qu'ils ne connaissent pas mieux, soit parce qu'ils ont été parfaitement abrutis par les media.
Ce qui est fun dans le retrogaming, c'est que les mecs exploraient encore. Y'avait de l'originalité, de la découverte. C'est comme un gamin qui découvre son corps, c'est plus fun pour lui que le vieux quadra qui se tripote dans sa chambre de bonne.

Donc, cela a bien changé. Alors, pour vous, c'est quoi l'esprit ZE KILLER ? Euh, pardon, « oldies»

Feel: Je sais pas si on peut parler d'esprit "oldies", mais ce qu'on peut dire c'est que le jeu vidéo, encore une fois à l'instar du cinéma, était beaucoup plus libre dans les années 80. Ça nous a donné du très mauvais, mais aussi du très bon. Aujourd'hui, y'a plus d'âme dans les jeux. Alors ouais, ça se rejoint... L'esprit "oldies" c'est un peu le fait qu'à une époque, les jeux avaient une âme.

Mr H: Avec le forum, nous cherchons à retrouver un esprit communautaire que l'on ne retrouve plus ailleurs. Le oldies est devenu un tel phénomène de mode que tout le monde s'y met pour diverses raisons. En soi, c'est une bonne chose. Le souci, c'est que cela crée un dysfonctionnement car les nouveaux arrivants sont en grande majorité dans le milieu pour faire du biz, et ça, c'est mauvais.
Les gens ne parlent plus de jeu vidéo mais d'argus et combien ils pourront tirer de leur matos. C'est franchement relou.

Vous étiez sur le plus gros forum jeux vidéo retro, il me semble ?
Non, c'est pas ça ? Faut vraiment que je me remette à bosser sérieusement.
Vous étiez donc sur une brocante retro ?
Pourquoi vous êtes partis ? Il devai y avoir du pognon à se faire, non ?

Feel: Le pognon, on s'en branle. On va pas reparler 107 ans des raisons pour lesquelles on est partis de l'hôpital et de pourquoi plus de la moitié des membres actifs nous ont suivis en courant. Ce qui compte c'est aujourd'hui et demain. Pas hier. Même si c'est paradoxal pour un forum de retrogaming.

Mr H: Malgré le travail colossal fourni, Gamopat reste un forum sans règle, ou plutôt sans réelle application de règle. Le site étant en pleine expansion, on se retrouve avec des types qui ne parlent que d'argus et de trucs à vendre. C'est dommage, car j'appréciais beaucoup Gamopat. En tout cas, je tiens à remercier le Doc. C'est grâce à lui qu'on se connaît tous plus ou moins. J'espère qu'il reprendra les choses en main et qu'il fera du ménage sur son forum.

OK, je commence à vous cerner. Moi, je suis ZE Killer et j'impose mes règles, OK ?
Bon, c'est clair comme ça ? Pour le prochain Mag, je veux m'occuper de la section courrier et donner mon avis sur l'état actuel du marché?

Mr H: Le marché actuel essaie de réparer ses erreurs du passé en termes de communication et de public visé. Toutefois, la plupart des éditeurs cherche à toujours plus rentabiliser et propose des contenus payants déjà sur le support, ce qui est inadmissible. De plus, les éditeurs cherchent à casser le marcher de l'occas, chose qui est purement et simplement gerbante.
Donc, entre les types qui bousillent le marché du oldies par des prix de gorets, et les éditeurs qui bousillent l'occas, je choisis de faire du troc avec des potes pour payer moins cher, voilà tout.

Feel: Tu cernes rien du tout. Si on a envie de te dire qu'on mange pas de porc, tu vas nous croire alors que c'est des conneries. Donc tu te contentes d'écouter ce qu'on te dit et c'est tout. Fais pas ton malin ici, sinon je t'envoie en stage d'une semaine dans un chalet perdu en montagne avec un petit dragon vert et crois-moi, t'as pas envie de ça.

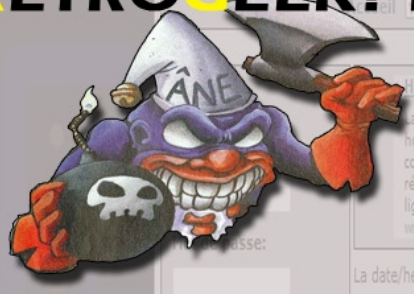
Sinon, avant que je me casse pour aller jouer avec mes cartouches, un dernier mot ?

Mr H: Merci à tous ceux qui nous suivent dans cette aventure. Soyez sans crainte, il y aura un prochain numero. Stay Retro !

Feel: Pouet!

RETROGEEK

RETROGEEK? Késako?



Je sais, vous allez me dire : « c'est un forum comme un autre, vous proposez quoi de plus ? »
Sachez une chose : nous sommes avant tout des passionnés et nous élaborons ce forum sur notre temps libre. Comme tout le monde, nous avons une vie, un travail et d'autres activités à côté. C'est là qu'intervient la communauté.

En effet, nous voulons créer une base de données vidéo-culturelle propre à RétroGeek, que cela soit en fiches descriptives, en images, en vidéos ou autre.

Pourquoi galérer à chercher ses vidéos ailleurs alors que nous pouvons nous même les constituer en tant que fans ?

D'une part, vous pouvez ressortir vos jeux de leurs étagères, y rejouer et faire partager vos impressions.
Nous vous proposons également des concours, nous ou nos membres, afin de retrouver une connexion entre les membres de la communauté et pas simplement un étalement de sa collection tout en restant dans une optique individualiste de concours ridicule et inutile à mes yeux.
Jouer, c'est partager, et c'est ce que nous allons essayer de faire ensemble.

Le retropedia est simplement une base de données ou vous pourrez découvrir, partager ou discuter d'un jeu auquel vous tenez. Cette section sera sans cesse développée et mise à jour grâce à vous. La retro TV, comme son nom l'indique, traitera de reportages ou autres événements culturels en rapport avec le jeu vidéo. Dans cette section, vous pourrez retrouver aussi des vidéotests ainsi que des vidéos in game prises par la communauté.

Pour finir, le Retro Mag que vous êtes en train de lire est un peu l'âme de RetroGeek.com car il se base sur le passé avec une approche différente. Le traitement des tests et des dossiers se démarque de ce qui se fait ailleurs sur d'autres forums, car nous essayons de nous rapprocher de la presse de l'âge d'or du jeu vidéo en France. Même si nous n'avons en aucun cas la prétention d'avoir leur niveau, nous nous efforçons de vous proposer quelque chose de différent de ce que vous pouvez croiser d'habitude.
Voila pour ce que représente ce forum. Bonne suite de lecture.

Stay Retro !

Le concours d'Arbo

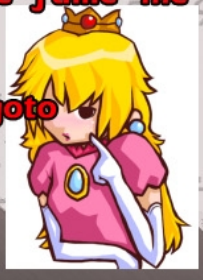
Arboriginal est un membre à part, et pas seulement parce qu'il est le fils du seigneur. Non. Élevé dans l'esprit du don et du partage, ce grand sentimental en mal d'amour a décidé d'offrir des jeux et d'autres cadeaux à quiconque serait capable de lui écrire le plus beau poème, la plus belle déclaration. Retrouvez ci-dessous les trois vainqueurs du concours.

1

toi qui m'a fait tout un baratin
je ne te connaissais point
toi que l'on nomme arboriginal
je ne te connais que mal
mais cette fraiche nuit d'été
nous a permis de nous rencontrer
sur un forum tout beau tout neuf
où il n'y a que peu de meufs
mais même si on est entre hommes
je veux ton ridge racer platinum
si cette nuit, du Marco-Pagoto
tu n'en as vu que trop
il est possible qu'un jour
tu n'en vois plus rien
j'espère bien que ce soit loin
au moins jusqu'à toujours
à toi mon troqueur pas banal
je dédie ces mots, arboriginal
ouh la mon chaud lapin ne va pas trop loin
sinon tu vas sentir passer mon ptit train
en long et en large dans ton arrière-train
et tu risques de marcher en cowboy le lendemain

à moins que tu préfères une mise en bouche
avec mes mains qui partout te touchent
mais là ça devient carrément louche
je crois que je vais prendre une bonne douche
tout ça devient carrément gay
je sais pas si je vais supporter
d'imaginer nos corps mélangés
vite faut que j'aille me touch... laver

par MarcoPagoto



2

Salut chéri , le repas est prêt ?
Nan, bon, de toutes les façons je monte jouer un peu a WOW la, si je suis pas descendu dans 4 h, tu peux aller te coucher ...

N'oublie pas que j'ai mes slips et chaussettes a laver , et aussi si tu pouvais mon chou, tu me monteras qqs bières fraiches.
Je t'aime d'amour,
Big

Comme je disais
c'est pas aisé
d'aimer un mec
Qu'sait pas repasser

De la Cuisine j'en parle meme pas
Car ca devrait juste etre comme ca
je rentre le soir , je suis clamsé
Je voudrais juste pouvoir ripailler

Et ce môssieu qui veux que je l'aime
Ne sais même pas réchauffer un nem
Si cette histoire avance comme ca

Je vais m'chercher un avocat

Quoi de plus juste me diriez vous
Sans la bonne bouffe
Divorce en vue!

Par BigB

Il faut que je te dise Arboriginal ce qui me serre le coeur depuis toutes ces années...ces mois...enfin bon ces heures qui m'ont appris à te connaitre par coeur:
Tu es à mes yeux la perfection faite homme (ou femme,ou koala rayer les mentions inutiles),tu semble planer au dessus des contingences matérielles de notre époque misérabiliste...que ton nom soit associé à la générosité comme le nom de Richter est associé aux escabeaux (ou aux échelles,je sais plus trop...)

Arboriginal, essence même de ma vie,essence même de l'amour,essence de l'humanité...merde faut que j'arrête,j'ai plus d'essence...
Ta vie n'a pas été un long fleuve tranquille, tu as souffert mille maux,laisse moi donc refermer ces plaies béantes qui te déchirent (tiens mais y te manque un rein là dedans???)

Il me semble te connaitre depuis toujours...unissons nos vies,à deux tels Tintin et Milou,tels Raynald et Roquelaure, tels Jacob et Delafon, tels Igor et Gritchka Bogdanoff (mais sans les mentons faut pas déconner non plus...)
Voilà je t'ai ouvert mon coeur,ensemble voguons sur les flots du bonheur comme un Titanic qui aurait eu un meilleur rayon de braquage...

Je t'attends à mon balcon impatiemment, je n'habites pas Vérone mais le 93,ça ne change pas grand chose juste que les Capulet et les Montaigu sont un peu plus chaud,fais gaffe quand même quand t'arrives dans la cité...

et

Voilà des heures que tu connais mes sentiments,et rien,pas une lettre,pas un coup de fil,pas un texto...même mon Tam-Tam que j'ai ressorti exprès au cas où reste muet.

Ton silence est-il un aveu? As tu peur de mémé ?... euhh... de m'aimer?
Je les vois tous tourner autour de toi...Ne te laisse pas abuser par leurs charmes physiques,leur beauté d'Apollon...Je t'assure que sous mes 4 furoncles,mes quelques millions de poils et mes 185 kgs se cache un coeur prêt à exploser dans une éruption intense...

Tu peux aussi me bipper sur mon Tattoo si tu veux.

par Frank Drebin

Les 3 gagnants pourront choisir leurs lots avec Sir Arbo.
Tout les participants recevront donc 20 PacGommes.

Merci à tous, au prochain concours.

TEST

Playstation

Editeur : namco

Genre : Baston3D

Sortie : 1996

Nombre de joueurs : 2

Difficulté : 4

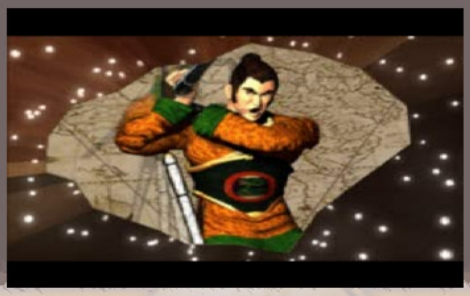
SOULBLADE

Devant mon clavier je ne peut que me remémorer des bons souvenirs en pensant à ce dernier. Si nous ne prenons en compte que les jeux des prémisses de l'ère 3D, Soul Blade (Soul Edge pour le Japon) est le second jeux à proposer des duels à l'arme blanche avec Battle Arena Toshinden. En effet Namco à prit tout le monde à revers à l'époque en proposant des combats armés, soignés et magnifiques.

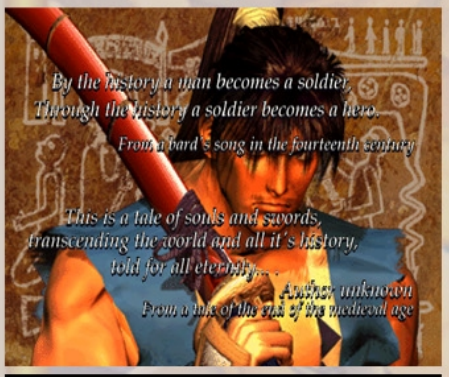
Pour revenir sur l'histoire, Soul Blade nous propose de choisir la destinée de chacun de nos protagonistes en quête de l'arme ultime. Chacun dispose de ses propres motivations (certaines louables, d'autres non) et certains les regretterons bien amèrement une fois la partie ter-

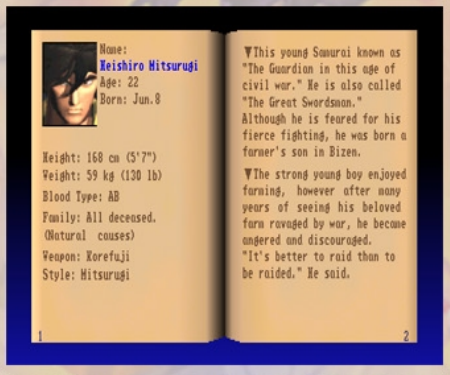
Donc tout ce jolie petit monde s'en va avec pour quête celle de récupérer ses armes via le Edge Master Quest. C'est ainsi que l'on enchaîne différents combats selon une trame scénarisée textuellement, aboutissent généralement à un duel où on est handicapé (faut la mériter son arme).

Si la quête des armes ne vous intéresse pas, libre à vous de vous tourner vers les nombreux autres modes de jeu, tels que le « versus », le « time attack », le « suvival » ou encore le classique « arcade mode ». Bref, de quoi s'amuser un bon moment. Je ne vais pas vous expliquer tout les modes, tout le monde à plus ou moins joué à des jeux de baston . Il est toutefois intéressant de noter que le mode « Arcade » propose différentes fin pour chaque protagoniste, activables par des combinaisons de touches durant la scène finale.

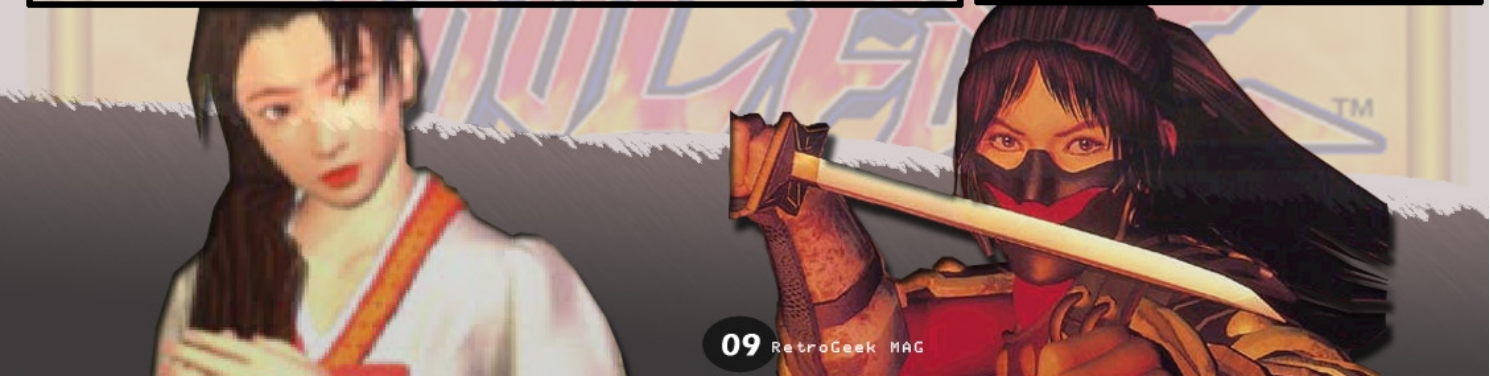


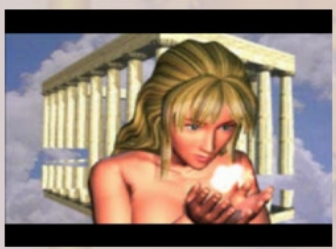
Le Edge Master Mode aurait mérité une page à lui tout seul. Pour obtenir certaines de vos armes, vous devrez battre l'ennemi dans un temps imparti, lui enchainer des air combo, ou tout un tas d'autres stipulations de ce type.
Le tout est parfois rageant mais au fil du temps ça finit par vous familiariser avec votre personnage et les différentes techniques du jeu. Et au final, on en redemande.





Pour ce qui est du système des déplacements, hormis une distance de saut limite, tout est parfaitement bien pensé.

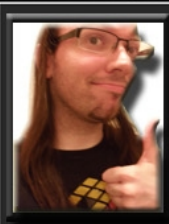




Guard Impact:
Sous ce nom barbare se cache l'âme du jeux. Par la simple pression des touches arrière et GUARD, sous réserve du bon timing, vous pourrez parer le coups de votre adversaire pour ensuite enchainer ce dernier.

Soul Blade est un jeux de combat bien nerveux et technique, il aurait fallu une autre page pour pouvoir aller bien plus loin dans les possibilités du soft. La seule chose qu'il vous reste à faire c'est d'aller chercher ce jeu dans votre placard et de l'insérer dans votre bonne vieille PS1 car Soul Edge est un must du genre auquel il faut jouer régulièrement. Sinon c'est Mr H qui va vous botter les fesses.

Mr H



Grosse tuerie, rien à redire, c'est beau, ça cogne vite et bien, pour peu que l'on maîtrise la bête.
En gros une bombe nucléaire tombée en 1995 sur arcade puis une 2eme en 1996 sur PS1.

6/7 RetroGeek

Technique

Techniquement, Soul Blade était une tuerie lors de sa sortie. Graphismes, animation, fluidité, le soft avait tout pour lui. A notre époque il n'a pas perdu de sa superbe. Et même s'il faut l'avouer, le jeu à vieilli, il est toujours au top, rien à redire. Les développeurs avaient fait de l'excellent boulot pour l'époque.

Ambiance

Dès l'intro, le ton est donné. Ça bouge musicalement, c'est encore une fois magnifique et on ne peut que se laisser bercer par cette intro. Les menus sont clairs et propres et nous offrent la possibilité de jouer soit avec les musiques de la version arcade, soit une version améliorée. Les bruitages sont quand à eux totalement immersifs.

Jouabilité

Les commandes sont simples mais le gameplay général du jeu est assez poussé pour proposer une palette de mouvements titanesque et surtout des possibilités d'esquives et de gardes novatrices.
Cela répond parfaitement, rien à redire à ce niveau là encore une fois.

J'aime

C'est beau
La cinématique
Les musiques
Edge Master Mode
Les fins Alternatives
Tout en fait

J'aime pas

Rien.
Peut être une inégalité entre certain persos mais c'est pour trouver quelque chose à redire.

TEST

Playstation

Editeur : EA ELECTRONIC ARTS

Nombre de joueurs : 1

Genre : Couse Baston

Sortie : 1998

Difficulté : 3

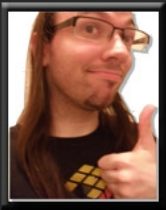
Road Rash 3D fait partie de ces jeux qui vous donnent envie de monter le son de votre télé au max pour de simples raisons : Une bande sonore à toute épreuve signée entre autre par Sugar Ray (Mean Machine) et des bruitages à vous jeter un par-paing dans la gueule.
Road Rash vous plonge dans le monde viril des Bikers. Ici, c'est gnons dans la gueule et Jack Daniel's au petit Dej.

L'ambiance primaire du bar vous plonge dans le bain quel que soit votre crew: "Desades", "KaffeBoys", "TechGeists" ou encore "Dewleys".

La course ou la victoire, la baston ou la défaite ? Dans Road Rash 3D, faudra choisir la course et la baston, et avec classe s'il vous plait.

Road Rash est un titre atypique et dispose donc de persos dans ce style. Ainsi, on trouve des Ultra roots, des pros élitistes des deux roues ou des extrémistes de la ligne blanche suicidaire. A eux tous, ils composent le petit monde de Road Rash.

De la vautre et de la baston voilà deux des faces principales du soft.



Pour faire court, Road Rash 3D est "LE" jeu de grosses cylindrées à posséder. Tout est bon, de la bande son au frittage de gueule sur l'asphalte.

6/7 RetroGeek

Technique

Pour l'époque, Road Rash 3D tenait la route. Maintenant, et malgré une 3D pixelisée, le jeu reste encore plaisant à regarder. L'animation ne souffre pas de ralentissement, cela va à 200 à l'heure.

Ambiance

La bande son est une réussite pur peu que l'on aime le Hard de l'époque. Les bruitages collent parfaitement à l'esprit Rock'n'Roll du jeu. Les passages au bar sont tellement bons que l'on y reste.

Jouabilité

La jouabilité est sans accrocs, mais il faudra tout de même s'habituer à la configuration des touches un peu spéciale.Sinon les coups partent au bon moment et où il faut pour peu que l'on maitrise le jeu.

J'aime

L'ambiance underground du titre
Le mode GP
La série Road Rash
La longueur des tracés
Les "TechGeists"

J'aime pas

Pas de mode 2 joueurs.

TEST

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Editeur : RAREWARE

Genre : Baston Gore

Sortie : 1995

Nombre de joueurs : 2

Difficulté : 4

Killer Instinct™

L'instinct meurtrier, ouais !

Bon, en gros c'est un Mortal Kombat like : de la digit, un Ninja, des combos, du sang et des fatalités.
Mouais, ils se sont pas foulé chez Rareware (on sent bien l'association avec Midway).

Bon allez, on commence à se foutre sur la gueule ou on s'emmerde ?
11 protagonistes, dont deux clones Cinder/Scorpion et Glacius/Subzero, une femme plutôt bonne, un boxer, un squelette, un chef Indien, un loup garou etc, etc, etc.
Une belle brochette de sauvages

Ce qui saute au yeux : C'est plutôt joli, bien détaillé et surtout ultra rapide (imaginez en 60Hrtz : le pied). Des petites choses sympas : pas de rounds, enfin si, mais une fois la barre vidée l'adversaire se relève pour joyeusement recommencer à se battre.

De plus, autre chose qui change des convention de Capcom pour l'époque, ce sont les combos monstrueux que l'on peu infliger à son opposant. Et là, comparer ce jeu à MK est vraiment une belle erreur : Killer Instinct a pour lui une dynamique de combat inégalable pour l'époque.

Quand est-il de l'histoire ? C'est plutôt minimaliste, la plus grosse industrie fait de la recherche d'armement et fait de la com'. Parmi ses plus gros événements annuels, le tournoi Killer Instinct. Dans ce dernier, la société UltraTech teste ses dernières armes et recherches dans des combats sanglants.

Je vous avais prévenu, c'est minable. Mais c'est le seul aspect naze du jeu qui, on peut le dire, est le gros point faible de la majorité des jeux de combat. Vous rappelez-vous pourquoi Blanka se bat dans Street Fighter ?

Killer Instinct, malgré quelques similitudes sûrement liées au studio avec qui rareware était associé, est un jeu de très bonne facture qui a su faire évoluer un genre (qui restait sur des bases soit de Capcom soit de SNK) et est surtout plaisant à jouer. C'est principalement ce qu'on lui demande.

Les "No Mercy", comment en finir, tout simplement avec la vie.
Vous pouvez toujours balancer l'ennemie du 1er étage sinon.

Technique

Tout simplement beau, ultra fluide et détaillé, il faut aimer la digit mais les sprites ont le mérite d'être travaillés. Niveau fluidité, c'est rapide... très très rapide. Ce jeu, on ne peut que le dire est vraiment abouti.

Ambiance

L'ambiance du jeu est sombre, les musiques collent parfaitement et les digits sont de qualité (notamment celles du choix des personnages).
Même si le scénar n'est pas top, il faut l'avouer, il renforce l'esprit glauque du jeu. C'est déjà pas mal.

Jouabilité

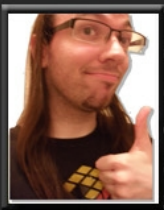
La maniabilité est instinctive : Manette en main, on enchaine et c'est jouissif. Pour les enchainements, la bonne vieille école de « j'apprends pas cœur les combinaisons de touches » est nécessaire. RAS.

J'aime

L'ambiance
Le sang
Les humiliations
Les "No Mercy"
Orchid

J'aime pas

L'histoire
Certains persos
Un boss ridicule



Que dire de ce jeu (mis à part que c'était, pour l'époque, le renouveau d'un genre) ? Superbe, technique et simple d'accès à la fois, le tout sur un fond adulte et travaillé.
Encore une preuve qu'à l'époque, les développeurs savaient ce qu'il faisaient.

6/7 RetroGeek

DosSier

BricolAge avec RETROGEEK

Vous aviez zéro en travaux pratiques ? Cela ne vient pas de vous c'est votre prof qui était mauvais, grâce à RetroGeek devenez un cador du pinceau.

Tout d'abord il faut être sûr d'une chose vous devez être motivé.
Après si vous avez deux mains gauches, êtes aussi logique qu'une huitre ou un footballeur cela risque aussi d'être un peu compliqué.

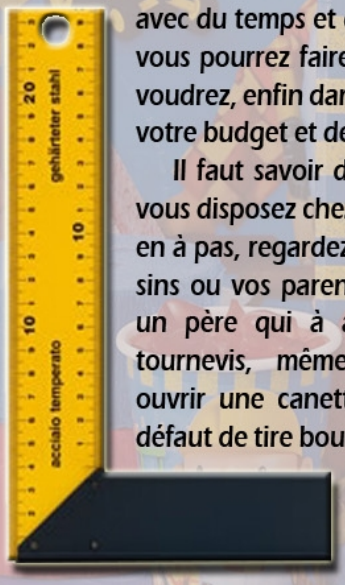
Mais ne vous inquiétez pas avec du temps et de bons outils vous pourrez faire tout ce vous voudrez, enfin dans la limites de votre budget et de la légalité.

Il faut savoir de quels outils vous disposez chez vous. Si il n'y en à pas, regardez chez vos voisins ou vos parents. On a tous un père qui à au moins un tournevis, même juste pour ouvrir une canette de bière à défaut de tire bouchon.

Sachez qu'il vous faut au moins, un cutter, du papier à poncer, des ciseaux, un marteau, des couteaux à enduire, et des tournevis. C'est le minimum dont il vous faut disposer pour faire ce qui va suivre et je ne parle pas de la peinture, cela viendra après.

1ère règle : Nous allons apprendre à restaurer du bois. Sachez toutefois qu'il faut toujours nettoyer les surfaces, les poncer et enlever les morceaux abimés. Si ça fait des trous, c'est pas grave cela se rebouche.
Pour restaurer votre bout de bois, prenez du mastic à bois (intérieur extérieur de préférence) et du durcisseur en pâte.

Femme ou homme il vous faudra de bons outils.



Les couteaux à enduire, très important pour sauver un objet.

A moin d'être McGyver il vous faudra bien plus que ce couteau Suisse.

Restaurer une Borne

Avant

Vous commencerez ainsi donc à mélanger le tout avec vos couteaux à enduire, en les raclant de gauche à droite. Une fois effectué, déposez la substance, qui sens très fort au passage (pensez à ouvrir votre fenêtre), sur les parties détériorées et donnez leurs une nouvelle forme.

Il vous faudra poncer à présent.

Après

Pour récupérer la forme arrondie travaillez avec le couteaux à enduire.

Alors le lendemain, si vous n'avez pas ouvert les fenêtres, vous aurez droit à une odeur digne des retour de cuite à jouer bourré à Street Turbo (bon c'est pas grave cela ne vous change pas de d'habitude mais c'est désagréable).

30 minutes plus tard c'est dur (comme avec les pilules bleues). Poncez un peu pour que la symbiose avec le bois soit parfaite. On nettoie le tout et on s'occupe de la peinture demain car il faut finir la partie de Street Fighter 3.3 mise en pause.

Avant

Après

Nous retrouvons enfin de belles courbes.

Et voilà le résultat.

Il fallait protéger le sol.

On commence par mettre une première couche de ?????
Sous-couche. Merci à ceux qui ont répondu à haute voix, au rouleau et on laisse sécher selon le temps qui est indiqué sur la boite et on s'occupe en attendant (qui a parlé d'une partie de Street Fighter?).

Maintenant les choses sérieuses : La 1er couche de peinture. Attention, pour le rendu final la sous-couche et la 1ère couche sont très importante, ainsi que la qualité de la peinture utilisée. Prenez une bonne base ainsi qu'un aspect qui vous plait (spécial bois de préférence si vous travaillez du bois, que l'on puisse lessiver, anti-écaillant, et surtout qui résiste aux UV).

De plus, le rouleau est important et doit être en bon état et propre.

Pour peindre : Toujours le même mouvement, de droite à gauche, jusqu'à peindre les parties entièrement. Pensez aussi à couvrir le sol, il serait dommage de perdre une caution d'appart à cause de cela.
Ensuite on lisse cette même partie (de manière perpendiculaire) sans reprendre de peinture, en allant de haut en bas pour unifier la peinture.

Laissez sécher 1 journée, égrainez pour virer les poils poussières (qui ont pu venir se poser sur votre objet) et recommencez de cette manière pour la 2ème, voire la 3eme couche. Voilà votre objet est beau à présent. Si vous êtes mauvais en réchampis, et qu'il vous faut peindre des lignes ou des contours, utilisez de la bande cache.

Pour que la restauration soit parfaite, il faut vernir le tout. Un vernis incolore et satiné d'extérieur intérieur (de qualité encore une fois de préférence). Passez le tout au rouleau, une couche suffit pour ensuite admirer le résultat.

Vous avez terminé.

En moins d'une semaine vous pourrez vous aussi restaurer une borne, ou tout autre objet de manière simple, mais seulement si vous êtes un minimum motivé.

Infos pratiques :

- Après chaque usage, pensez à nettoyez sous l'eau vos pinceaux ou rouleaux de toute peinture.

- Toujours nettoyer une surface que l'on souhaite peindre.

- La sous-couche n'est pas obligatoire mais vous donne un meilleur rendue, et moins de peinture à utiliser.

- Nettoyer toujours au White Spirit après utilisation de vernis.

- Jouez à Street pendant les pause cela motive.

Enjoy and Stay Retro.

Retro MINI's !

habillez vos jeux en loose

Voici un tuto pour vous permettre de réaliser des boites SNES au format MINI's à partir des boites originales du site NpES (http://npes.free.fr).

Tuto réalisé sous Photoshop (mais j'imagine que n'importe quel logiciel de retouche fera l'affaire ^^)

ETAPE 0 :

Alors voila, vous avez décidé de faire vous aussi vous boites SNES "MINIs" et vous ne savez pas par où commencer. Prenez une boite que vous voulez transformer en "MINIs" sur le site de NPES (j'ai fait mon tuto avec ma boite custom de BEST OF THE BEST, ouvrez les 2 jpgs sur votre logiciel de retouche.

ETAPE 1 :

- Sélectionnez le jpg du dos de la boite.
- Dans la section "image" des options de votre ligiciel de retouche, recherchez l'option "Canvas Size" (ou "Taille du cadre" en français).
Mettez 200% pour la largeur.
- Pensez-bien à demander au logiciel d'agrandir le cadre vers la droite uniquement (en cliquant comme sur la photo.
- Vérifiez que le fond sera bien blanc.
- Validez.

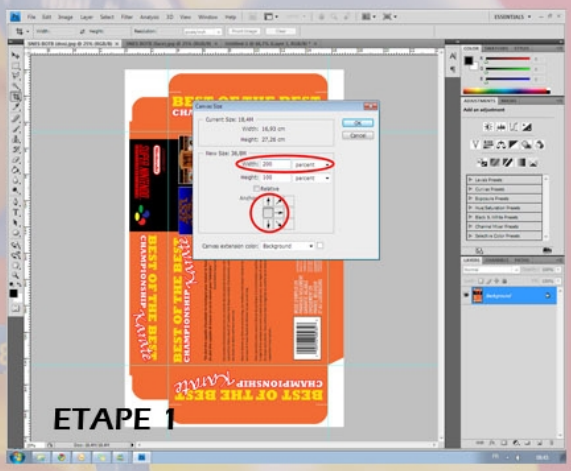
ETAPE 2 :

- Maintenant, allez chercher le jpg de la face avant.

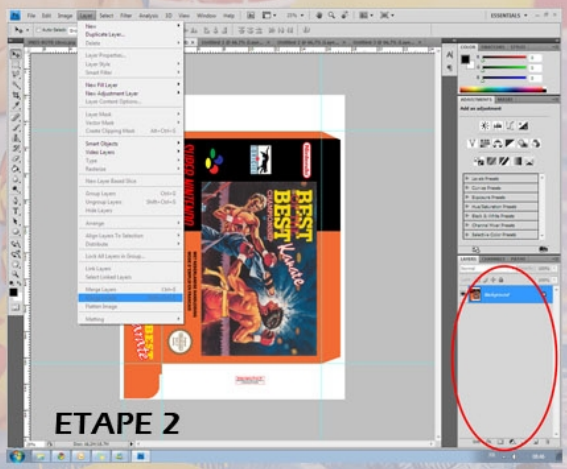
ATTENTION !
S'il s'agit d'une couv que vous avez faite vous-même sur Photoshop et qui est en plusieurs calques, il va falloir les regrouper en un seul. Allez dans "calques" puis faites "fusionner les calques visibles".
S'il s'agit d'un jpg pris sur NPES, passez à la ligne suivante.

- Sélectionnez toute l'image et faites "copier". Sous photoshop, faites simplement "Ctrl+a", "CTRL+c" (remplacez Ctrl par la pomme si vous êtes sur Mac)
- Retournez sur l'image du dos de la boite et faites "coller" ("Ctrl+v" ou "Pomme+v", selon ^^)

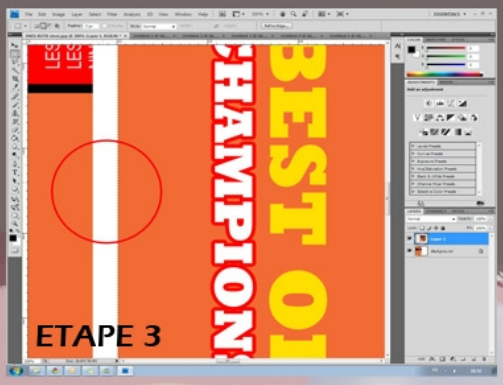
Vous obtenez l'image suivante :

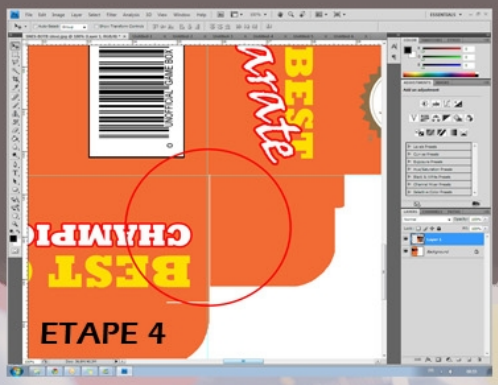


ETAPE 1



ETAPE 2





Retrouvez les mini's sur http://nminis.blogspot.com !

ETAPE 3 :

Comme vous pouvez le constater, a cause du fond de l'image jpg, on a une petite barre blanche à gauche de l'image de face. Il va falloir la faire sauter soigneusement.

- Créez un rectangle de sélection, bien plus large que la bande blanche. Son placement n'est pas important pour le moment. Sur Photoshop, le cadre de sélection c'est la ème icone de la barre de gauche.
- Maintenant, zoomez à mort sur votre image. Plus vous zoomez, plus l'ablation de la bande blanche sera précise.

- Calez bien le rectangle de sélection à gauche de la boite.
- Appuyez sur "Suppr". La bande blanche a disparu !
- Débarrassez-vous du cadre de sélection, on passe à l'étape suivante ^^

ETAPE 4 :

Il va maintenant falloir cadrer les 2 parties de la boite.
C'est la que les repères bleus que l'on peut voir sur mes images vont être utiles.

- Déplacez-votre calque de face sur l'image, de façon à le placer comme il faut.
- Zoomez à mort une fois de plus.
- Soyez le plus précis possible au niveau du raccord avec les languettes latérales. C'est un coup à prendre la première fois, ensuite ça se fera très vite.
- Dézoomez.
- Admirez votre travail.

ETAPE 5 :

Maintenant, il faut donner les bonnes dimensions à votre boite.

- Allez dans "image" puis "image size" (ou taille de l'image" en français).
- Mettez-vous en "%" et choisissez 75.

Comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous, on obtient une image qui tient sur une A4 (25,4 x 20,45) et qui reste en 300 dpi.

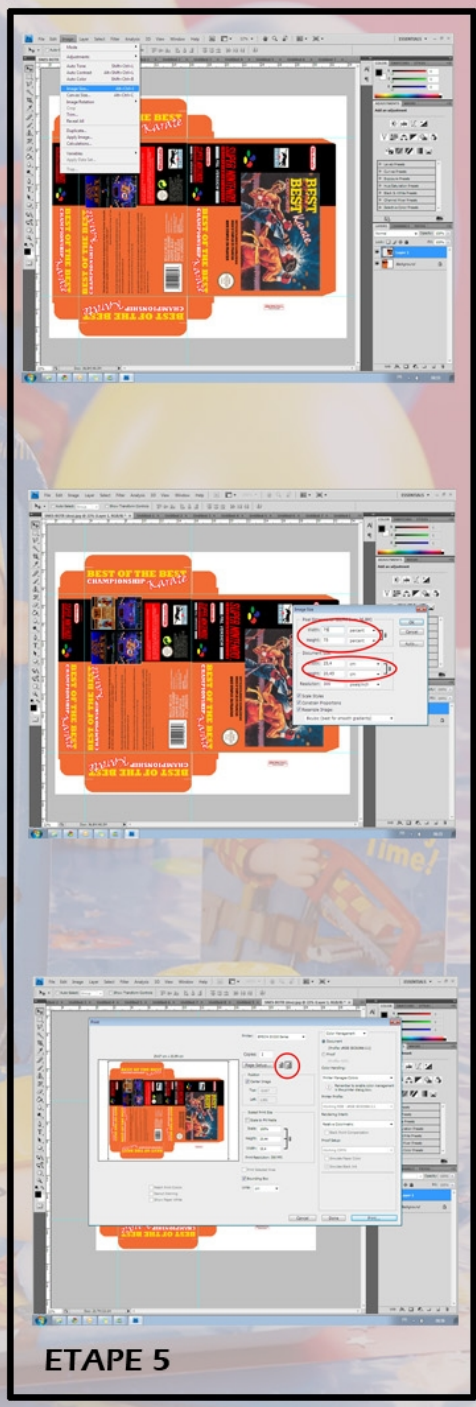
- Validez.

Votre boite SNES "MINI's" est prête !
Il ne reste plus qu'à l'imprimer.

Au moment de l'impression, pensez bien à passer en format "paysage", pour que votre boite ne soit pas coupée en 2 !

Concernant le papier, je vous conseille vivement du papier satiné 250g/270g. c'est largement suffisant au niveau de l'épaisseur et le rendu satiné est excellent.

Voila, le tuto est fini. J'espère que tout vous semble clair et qu'il vous permettra de vous faire une collection de boites SNES "MINIs" !


ETAPE 5

"N" Minis
+ RETRO MINI'S !
Egayez votre collection de jeux loose avec des boites originales !
NES - FAMICOM - SUPER FAMICOM - SUPER NINTENDO - N64 - GAMEBOY - GAME BOY COLOR
+ ATARI 2600 - ATARI 7800 - JAGUAR - VIDEOPAC...
Retrouvez les mini's sur http://nminis.blogspot.com !

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR MONTER CORRECTEMENT SES BOITES MINI's.

1/Préparation

*Imprimante

Tout type d'imprimante jet d'encre capable de faire de l'impression photo devrait suffire. Perso, j'utilise une EPSON achetée 70€ et le résultat est très bien.

*Type de papier

Pour les boites MINI's, je vous recommande l'utilisation de papier satiné 250g/m² ou 270g/m². Les avantages de ce type de papier sont nombreux :

- Rendu excellent et très proche des boites originales
- L'encre ne saute pas lors des plis appliqués pour le montage des boites
- L'épaisseur est suffisante vu que la boite fait la taille de la cartouche

2/Impression

*Réglages

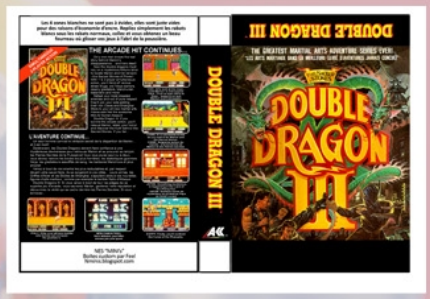
Au moment d'imprimer, pensez à régler votre imprimante pour une impression en format paysage, sans marges. Une impression "Documents + Images" ou "texte + documents" est généralement suffisant et bouffera vos cartouches moins vite qu'une impression photo.

Pensez aussi à indique le bon type de papier à votre logiciel d'impression. Si le papier exact n'y est pas, choisissez l'option qui s'y rapporte le plus, comme par ex-

3/ Montage

*Découpage

Là, c'est pas compliqué. Découpez en suivant les contours de la boite. N'oubliez pas les petites pattes des rabats, qui permettront de consolider la fermeture de la boite.



*Pliage

Commencez par les plis les plus larges (les 4 principaux), puis pliez les cotés. Terminez par les rabats.

*Collage

Encore une fois, rien de bien compliqué. Utilisez une bonne colle pour fixer la languette du dessus au dos du rabat supérieur. Et voila, vous avez votre boite MINI's originale à la taille de votre cartouche !

Retro-gaming Connexion association presents:

Retro-gaming CONNEXION 2010

13 et 14 novembre / November 13th and 14th

La convention du jeu vidéo rétro et alternatif

Crégy-lès-Meaux (FRANCE)

RiGC

La passion du jeu vidéo rétro et alternatif

Crégy -lès- Meaux